

## 第十版\_常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb

此文件最近更新日期：2007年6月18日

第十版\_正式发售日期：2007年7月13日

自2007年7月20日起，核心系列\_第十版\_可在有认证之构组赛制中使用。

第十版\_系列包括383张牌（121张普通牌，121张非普通牌，121张稀有牌，20张基本牌）。

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中部分机制与概念。第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡的规则疑问。

「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述，惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

-----

### 通则释疑

#### \*\*\*传奇牌\*\*\*

第十版\_是首度包括传奇牌的系列。

革命家柯·曼诺

{2}{W}{W}

传奇生物~人类/反抗军

2/2

防止将对革命家柯·曼诺造成的所有伤害。

传奇是一种超类别，会出现在任一种永久物上。传奇永久物在场上都只能同时出现一个。如果有两个或更多同名的传奇永久物在场，它们就都会置入其拥有者的坟墓场。这依状态而生的效应称为「传奇规则」。

举例来说，如果某牌手操控了革命家柯·曼诺与黎明使者蕾亚，并且任一位牌手将第二个革命家柯·曼诺放置进场，则两个柯·曼诺都会立刻置入坟墓场。黎明使者蕾亚则不受影响。

-----

#### \*\*\*没有规则提示的闪卡\*\*\*

出自\_第十版\_的闪卡上面没有规则提示。由于文字栏空间的关系，有些一般版本的牌上并没有背景叙述，但会出现在闪卡上。至于此作法是否会套用到专家级系列上面，目前尚无此计划。

-----

#### \*\*\*促销牌\*\*\*

每个\_第十版\_补充包都内含15张\_万智牌\_游戏牌，以及一张促销牌。这些促销牌的一面会是衍生物或解释游戏概念的文章；另一面则是广告。DCI建议牌手使用\_第十版\_补充包轮抽时，在打开包装、开始选牌前先将促销牌放到旁边。

-----

#### \*\*\*新关键字异能\*\*\*

某些经常出现的异能，在核心系列\_第十版\_之后已具有专属的关键字。

##### \* 闪现

闪现属于静止式异能，会出现在神器，生物，以及结界牌上。「闪现」意指：「你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌。」

##### \* 系命

系命属于触发式异能，通常出现在生物上，但也可能出现在任一种永久物上。「系命」意指「每当

此永久物造成伤害时，你获得等量的生命。」

#### \* 帷幕

闪现属于静止式异能，会出现在永久物上，甚至也可能赋予牌手。「帷幕」意指「此永久物或牌手不能成为咒语或异能的目标。」

#### \* 延势

闪现属于静止式异能，会出现在生物上。它是用来取代巨型蜘蛛之类的生物上「[此生物]能视同具有飞行异能地进行阻挡」的异能。飞行现在意指：「只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡此生物。」

-----

#### \*\*\*生物类别\*\*\*

许多\_第十版\_系列牌的生物类别已更新，使之更加符合\_万智牌\_的常规。举例来说，艾凯逊祝祷士过去是僧侣，现在则为人类／僧侣。

至于最主要的改变，则是一组「变人地」（详见下文）与盖美拉之杖在变成生物之后，都会具有生物类别。另外，「领主」此生物类别已不再使用。

-----

#### \*\*\*组合：「变人地」\*\*\*

\_第十版\_系列包含了出自\_远古遗产\_系列、具有可以让自己变成生物之起动式异能的一组地。

#### 险要的瞭望台

#### 地

险要的瞭望台须横置进场。

{横置}：加{白}到你的法术力池中。

{一}{白}：直到回合结束，险要的瞭望台成为1/5白色士兵生物。它仍然是地。

\* 这些牌原本印制的内文中，在变成生物后并不具有生物类别。现在它们变成生物后都具有生物类别：险要的了望台成为士兵，仙灵议场成为仙灵，孳息之池成为骷髅妖，基图营地成为战士，树顶村落则成为猿猴。

\* 如果上述的某个地变成生物，则除非你在最近的一回合开始时已操控它，否则它便不能进行攻击或是使用其{横置}异能。换句话说，它变成生物时会受召唤失调影响。

\* 如果你起动上述的某个地之异能时，它已经是生物，则此永久物依旧会是个地／生物，但此异能会重置其力量，防御力，以及生物类别。举例来说，若你让险要的了望台成为1/5生物，然后某效应让它得-1/-1直到回合结束，则你再次起动此异能后，就可以让它再度成为1/5生物。此生物曾受到的伤害依旧保留。

-----

#### \*\*\*新版基本规则手册\*\*\*

为配合\_第十版\_核心系列上市，新版的\_万智牌\_基本规则手册也随之发布。档案为PDF格式，可在2007年7月13日于<[www.wizards.com/magic/rules](http://www.wizards.com/magic/rules)>下载。此规则手册将不会以实体产品的形式出版。

-----

#### 单卡解惑

#### 白色

#### 包扎

{W}

## 瞬间

于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的1点伤害。

抓一张牌。

\* 你是在包扎结算时抓牌，而不是在防止伤害时抓牌。

-----

## 永生信标

{5}{W}

## 瞬间

将目标牌手的总生命加倍。将永生信标洗入其拥有者的牌库。

\* 如果该目标牌手的总生命小于0（举例来说，如果该牌手操控白金天使，就有可能产生此状况），则永生信标会将该数字乘以二。举例来说，若该牌手的总生命原本为-4，则会成为-8。

\* 对于会因获得（或失去）生命而触发的效应而言，会将永生信标的效应视为获得生命（若原先总生命为负值，则是失去生命）。

\* 如果永生信标（或其他的信标）被反击，则将此牌置于其拥有者的坟墓场。它不会洗回该牌手的牌库中。

-----

## 箭如雨下

{X}{W}

## 瞬间

箭如雨下造成X点伤害，你可任意分配于任何数量之目标进行攻击的生物上。

\* 如果X大于0，则目标的数量必须至少为1，最多为X。如果X为0，则目标的数量也必须为0。

\* 当你使用箭如雨下时，由你选择伤害该如何分配在这些目标生物上。每个目标至少要分配1点伤害。如果在箭如雨下结算前，其中任一个生物成为不合法的目标，则并不会影响分配给其他生物的伤害。

-----

## 制高点

{W}

## 结界

由你操控的每个生物可以额外多阻挡一个生物。

\* 制高点的效应会累积计算。如果你的某个生物原本就能够额外多阻挡一个生物，则它现在可以阻挡三个生物。

\* 制高点让你能够作出一些复杂的阻挡。举例来说，如果你被三个生物阻挡（暂称它们为A、B、C），并且你操控三个生物（暂称它们为X、Y、Z），则你可以让X阻挡A与B、Y阻挡B与C、Z只阻挡C，或是作出其他更多种选择。至于进行阻挡生物的战斗伤害该如何分配给被他阻挡的生物，则是由防御牌手来决定。

-----

## 奇亚多朗皇家护卫

{3}{W}{W}

生物~人类/士兵

2/5

{横置}: 本回合中，未受阻挡的生物将对你造成的所有战斗伤害都改为对奇亚多朗皇家护卫造成之。

\* 如果你启动此异能，但在战斗伤害实际造成之前，奇亚多朗皇家护卫已经离场，则未受阻挡之生物的战斗伤害不会被转移。它会如常对你造成。

-----

### 牧民神话诗人

{2}{W}

生物~人类/反抗军/僧侣

2/2

{白}, {横置}: 将目标灵气牌从坟墓场放置进场，并结附于由你操控的生物上。(该灵气由你操控。)

\* 要到此异能结算时，你才能选择该灵气牌会结附在哪个生物上。你依旧得选一个能让该灵气合法结附的生物。(举例来说，如果该目标灵气牌是黑色，你就不能选择具反黑保护的生物。) 如果该灵气无法结附在任一个由你操控的生物上，则它会留在坟墓场。

\* 牧民神话诗人的异能可以选择任一坟墓场中的灵气牌，而不只是你的坟墓场。

-----

### 侦卫空猎者

{1}{W}{W}

生物~猫/骑士

1/1

飞行，连击(只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它，且它能造成先攻与普通战斗伤害。)

\* 在战斗伤害步骤开始时，若任一进行攻击或阻挡的生物具先攻或连击异能，则不具有先攻或连击异能的生物不在此时分配战斗伤害。然后会有第二个战斗伤害步骤。在该步骤中，在前一个步骤中尚未分配战斗伤害(仅限还在场上者)的攻击者与阻挡者，以及具有连击异能的生物，会分配战斗伤害。

\* 若在第一个战斗伤害步骤中移除某生物的连击异能，则此生物将无法在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

\* 如果在第二个战斗伤害步骤开始之前，某个具先攻异能的生物获得连击异能，则它可以在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

-----

### 护灵师

{W}

生物~人类/僧侣

1/1

每当另一个生物进场时，你获得1点生命。

\* 同时进场的两个护灵师，会互相触发另一个同伴的异能。

\* 一定会因此法获得生命，无从选择。

-----

### 战士之光

{2}{W}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

\* 战士之光结算时，会影响由你操控且当时在场的生物。如果你在该回合稍后将某生物放置进场

，则该生物不会获得此加成。

-----

蓝色

学院研究员

{1}{U}{U}

生物~人类/法术师

2/2

当学院研究员进场时，你可以将一张灵气牌从你手上放置进场，并结附在学院研究员上。

\* 如果某灵气不能合法结附在学院研究员研究员上，你就不能以此法将该灵气牌从手上放置进场。举例来说，你不能将具有「地结界」或「生物结界（仅限绿色）」的灵气放置进场、并结附在学院研究员上（除非在此异能结算时，学院研究员已因故变成地或是绿色生物）。

-----

灵气移植

{1}{U}

瞬间

获得目标已结附于永久物上的灵气之操控权。将它结附于另一个它能结附的永久物上。

\* 灵气移植的效应并未注明持续时限。要等到以下情况发生，此灵气才会不由你操控：游戏结束，或该灵气离场，或某效应让其他牌手获得该灵气的操控权。

\* 如果你能将该灵气移到另一个永久物上，便须如此作。如果场上没有其他能够让它合法结付的永久物，则它会留在原处。

\* 你若只是想将某个原本就由自己操控的灵气移到另一个永久物上，也可以使用此牌。

-----

仿生妖

{3}{U}

生物~变形兽

0/0

于仿生妖进场时，你可以选择场上的一个生物。若你如此作，则仿生妖进场时为该生物的复制。

\* 仿生妖不会复制原版生物是否横置的状态。它也不会复制该生物上的任何指示物、任何结附在该生物上的灵气、或是任何正对该生物造成影响的效应~你得到的就是所选那张牌上面印的东西，不含其他。举例来说，如果你复制了变成生物的盖美拉之杖，所得到的会是个一般状态、还没变成生物的盖美拉之杖。

\* 如果所选的生物已经复制了其他生物（举例来说，所选的生物是另一个仿生妖），则你的仿生妖进场时会是所选生物目前复制的东西。

\* 如果所选的生物是个衍生物，则你的仿生妖会依照产生该衍生物的效应之叙述，来复制其原本的特征。你的仿生妖并不会当成衍生物。

\* 如果被复制的生物上有任何进场触发式异能，则当仿生妖进场时都会触发。所选生物上面任何「于它进场时」或「进场时上面有」的异能都会生效。

\* 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，仿生妖进场时会是个0/0的生物，所以在通常状况下都会立刻进入坟墓场。

-----

狡智径法师

{2}{U}

生物～人类／法术师

1/1

{横置}: 目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

\* 如果你在此异能结算后, 增加了该目标生物的力量, 则它在该回合依旧不能被阻挡。

-----  
器械进击

{3}{U}

结界

每个非生物的神器都是神器生物, 并且力量与防御力各等同于其总法术力费用。(若武器本身是生物, 便无法装备在生物上)

\* 由于器械进击而变成生物的神器会受召唤失调影响。除非它们在你最近的一回合开始时便已在场且受你操控, 否则便不能攻击, 也不能使用费用中包含{横置}的异能。

\* 如果某个非生物的神器同时具有另一个牌的类别, 例如结界或地, 则它不但是个神器生物, 也会保留这些原有的类别。

\* 若某武器成为生物, 便无法佩带在生物上; 如果它已经装备在生物上, 则它会卸装(但依旧在场)。你可以使用该武器的佩带异能, 但不会产生效果。工事与地的互动也是同样道理; \_预知将来\_系列的玄铁驻防是目前唯一的工事牌。

\* 如果某个非生物的神器依此法变成了神器生物, 然后另一个效应又将它变成生物, 则新的效应会盖过器械进击的效应。举例来说, 当器械进击在场时, 盖美拉之杖是个4/4生物。如果你起动盖美拉之杖的异能, 并选择X为5, 则盖美拉之杖在本回合中会是个5/5的神器生物。

-----  
曲解心意

{U}

瞬间

更改目标永久物的规则叙述文字; 将其中一种颜色文字全部更改为另一种, 或是将一种基本地类别文字全部更改为另一种。(例如你可以将「非黑生物」修改为「非绿生物」, 或是将「树林行者」修改为「海岛行者」。此效应不因回合结束而终止)

\* 曲解心意的效应并未注明持续时限。它会持续到游戏结束, 或受影响的永久物离场为止。

\* 当曲解心意结算时, 由你选择这两个颜色文字或基本地类别文字。不能将某个字「更改」成原本的样子; 你必须选择另一个不同的字。

\* 该永久物文字栏中每个所选的相符文字, 只要是拿来当作颜色文字或是基本地类别文字, 便会受到曲解心意的影响。曲解心意不会更改牌名中出现的文字, 例如「沼泽鳄鱼」。它也不会更改法术力符号。

\* 曲解心意只会更改永久物上面实际印刷的文字(如果是牌的话), 或制造该永久物、并将它放置进场的效应原本所定义之特征(如果是衍生物的话), 或由复制效应赋予该永久物的文字。它不会更改因其他效应而赋予此永久物的文字。举例来说, 如果某灵气让某生物获得反蓝保护, 则你可以把该灵气(而非该生物)当成曲解心意的目标, 并将它修改为反红保护。

\* 曲解心意可以用来将某个地的类别从一个基本地类别换成另一个。举例来说, 如果你将它用在某个树林上, 并且将「树林」改为「海岛」, 则此永久物的名称依旧是树林, 但其地类别仍是海岛。就结果而论, 它会产生{蓝}, 而不会产生{绿}。

-----

## 剽窃

{3}{U}

### 瞬间

直到回合结束，若目标牌手将抓一张牌，则改为该牌手略过该次抓牌，并且你抓一张牌。

\* 你如常从你的牌库中抓起该牌，而不是从对手的牌库抓。

\* 以你自己为目标通常没有意义。

\* 如果在同一回合中，你与对手各自向对方使用了剽窃，则这两个咒语会彼此抵销。你可以如常抓牌，对手也是。

\* 如果你指定了牌库已空的牌手，则会使得该牌手抓牌的任何效应或游戏动作都会改为让你抓牌。该牌手是否无法抓牌都无所谓。

-----

## 根潭女族长

{2}{U}{U}

生物～人鱼

2/3

{横置}: 选择目标生物。只要该生物被结附，你便获得其操控权。

\* 根潭女族长与其他类似牌不同之处，在于它在你的重置阶段可以如常重置。它本身是否横置并不会影响其改变操控者的效应。

\* 使用此异能之后，就会持续检查该目标生物是否被结附。在此异能结算前，如果该生物在任何时间下未被结附，则此异能便失效～就算该生物在此异能结算时被结附也是一样。

\* 此异能可以指定任何生物为目标，即使是未被灵气结附的生物也一样。不过就如上面所述，若目标生物未被结附，便不会产生效果。

\* 该生物如果在任何时间下未被灵气结附，此改变操控者的效应便终止。

-----

## 史卡佩雷克斯

{4}{U}

生物～野兽

1/5

飞行（只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。）

每当史卡佩雷克斯对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手将他牌库顶的四张牌移出对战。若该些牌中有两张或更多牌的名称相同，则重复此流程。

\* 直到你移去的那组四张牌名称全不相同的时候，或是已经无牌可移出对战，你才不用重复此流程。而该组四张牌的名称即使与任一张先前所移出的牌相同，也并无影响。

-----

## 时间停止

{4}{U}{U}

### 瞬间

结束本回合。（将堆叠中的所有咒语与异能移出对战，且包括这张牌。轮到此回合的牌手将手牌维持在其手牌上限，弃掉多余的牌。生物上的伤害消失，并且注记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

\* 若以此方法结束回合，意指下列事情会依序发生：

1) 将堆叠中的所有咒语与异能移出对战。这包括时间停止本身，虽然它还会继续结算。这也包括了不能被反击的咒语与异能。

2) 所有进行攻击与阻挡的生物都被移出战斗。

3) 检查依状态而生的效应。牌手都不会获得优先权，且触发式异能不会进入堆叠。

4) 目前的阶段和/或步骤结束。游戏过程直接跳到清除步骤。清除步骤会完整执行。

\* 如果在结束阶段之前使用了时间停止，则任何「在回合结束时」的触发式效应在该回合都没有机会触发，因为回合结束步骤已被略过。这些异能会在下个回合结束时触发。

\* 如果在此过程中触发了任何触发式异能，则它们会在清除步骤中进入堆叠。在此状况下，牌手将有机会使用咒语与异能，然后在该回合真正结束前，会有另一个清除步骤。

\* 虽然被移出对战的咒语与异能将没有机会结算，它们依旧不算是「被反击」。

-----

黑色

天威大魔将

{4}{B}{B}

传奇生物~吸血鬼

3/3

飞行（只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。）

其它黑色生物得+1/+1。

非黑色生物得-1/-1。

\* 如果天威大魔将不再是黑色，它会让自己-1/-1。

-----

暗渊之王

{4}{B}{B}{B}

生物~恶魔

7/7

飞行，践踏（只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。若它将造成的战斗伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以使它防御牌手造成所剩余数量的伤害。）

在你的维持开始时，牺牲一个暗渊之王以外的生物。若你无法如此作，则暗渊王侯对你造成7点伤害。

\* 当此异能结算时，若你操控任何其他生物，则你必须牺牲其中一个。除非没有生物可供牺牲，你才会因此受到伤害。

\* 如果你操控两个暗渊之王，则两个异能都会在你的维持开始时触发。当第一个暗渊之王的异能结算时，你可以牺牲第二个来满足其要求（「牺牲一个暗渊之王以外的生物」的意思其实是「牺牲此生物之外的一个生物」）。当第二个暗渊之王的异能结算时，你必须牺牲另一个生物。如果你无法如此作（例如第一个暗渊之王已因故离场，并且你没有其他生物），则第二个虽然已不在场，依旧会对你造成7点伤害。

-----

杀戮争战

{2}{B}{B}

结界



在你的维持开始时，若你的坟墓场中有二十或更多张生物牌，你便赢得此盘游戏。

\* 如果在你的维持开始时，你的坟墓场中没有二十或更多张生物牌，此异能在该回合便不会触发。

\* 杀戮争战的异能包括了以「若」开头的子句，所以在该触发式异能结算时，会再度检查此条件。

如果此时你的坟墓场中没有二十或更多张生物牌，此异能便失效。

-----

恶者不息

{1}{B}

结界

牺牲恶者不息：将你坟墓场中于本回合从场上进入该处的所有生物牌移回你的手上。

\* 当它们还在场上时是由谁操控都无所谓。只要它们是放进你的坟墓场，你就可以将它们置于你手上。

\* 如果你在使用恶者不息的那回合便将它牺牲，则所有于该回合从场上进入你坟墓场的所有生物牌都会回到你的手上，包括那些在恶者不息还没进场前就已放入坟墓场者。

-----

不可近的非姬

{3}{B}{B}{B}

传奇生物～奴仆

4/4

当不可近的非姬进场时，若你并非从手上使用之，你输掉此盘游戏。

每当非姬对任一生物造成战斗伤害时，消灭该生物。它不能重生。

每当非姬对牌手造成战斗伤害时，该牌手输去此盘游戏。

\* 除非你将非姬从手上当成咒语来使用，才算是「从你手上使用之」。若由于某咒语或异能（例如地精吹笛手的异能）而将它直接放置进场，便会让你输掉这盘游戏。

-----

无情鼠群

{1}{B}{B}

生物～老鼠

2/2

场上每有一个名称为无情鼠群的其它生物，无情鼠群便得+1/+1。

名称为无情鼠群的牌，在套牌中之数量不受限制。

\* 无情鼠群最后一个异能会取代构组赛制中套牌只能有四张同名牌的限制。

-----

辛格氏吸血鬼

{3}{B}{B}

生物～吸血鬼

4/4

飞行（只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。）

每当本回合中曾受到辛格氏吸血鬼伤害的生物置入坟墓场时，在辛格氏吸血鬼上放置一个+1/+1指示物。

\* 如果辛格氏吸血鬼在战斗中与另一个生物互相造成致命伤害，则在辛格氏吸血鬼的异能使它变大之前，两个生物就都已进入坟墓场了。

\* 如果辛格氏吸血鬼对某生物造成尚未致命的伤害，然后在该回合中，另一个效应或伤害来源使该生物置入坟墓场，则会触发辛格氏吸血鬼的异能，并让它获得一个+1/+1指示物。

-----

### 潜藏密探

{B}

生物~奴仆

3/3

当潜藏密探进场时，目标对手获得其操控权。

在你的维持开始时，潜藏密探对你造成2点伤害。

\* 潜藏密探的第二个异能会在其操控者的维持触发，并对该牌手造成伤害。通常这会是那位获得潜藏密探操控权的对手。

-----

### 红色

火炎锥

{3}{R}{R}

法术

火炎锥对目标生物或牌手造成1点伤害，对另一个目标生物或牌手造成2点伤害，并对第三个目标生物或牌手造成3点伤害。

\* 你不能多次选择同一个目标。如果没有三个不同的合法目标可选，你就不能使用此咒语。

-----

### 瑞斯大熔炉

{1}{R}{R}{R}

结界

若某来源将对任一生物或牌手造成伤害，则改为它对该生物或牌手造成两倍的伤害。

\* 如果某来源将对数个东西造成伤害，则你先分配伤害，然后此效应才生效。

\* 若场上有两个瑞斯大熔炉，则伤害会乘以四。若场上有三个，则伤害会乘以八。

\* 所有的伤害都是由原先的来源所造成。这些多出来的伤害都不是由瑞斯大熔炉所造成的。

\* 将要实际造成伤害时，如果许多效应都会改变此伤害，则决定这些效应生效之顺序的人，会是将要受到此伤害的牌手，或是将要受到此伤害的生物之操控者。举例来说，包扎的部分内文注记著：「于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的1点伤害。」假设某咒语将对某牌手造成3点伤害，并且该牌手以自己为目标来使用包扎。该牌手可以a)先防止1点伤害，然后让瑞斯大熔炉将剩下的2点伤害加倍，共受到4点伤害；或是b)先让伤害加倍成6点，再防止1点伤害，共受到5点伤害。

-----

### 焚化

{1}{R}

瞬间

焚化对目标生物或牌手造成3点伤害。以此法受到伤害的生物本回合不能重生。

\* 依旧可以使用被影响的生物之重生异能；它们只是不会产生效果。该生物不能因任何原因而被重生，就算是焚化之外的某效应即将对它造成致命伤害或消灭它，也是一样。

-----

## 易辙

{1}{R}{R}

### 瞬间

为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。

\* 易辙只会以将要改变目标的那个咒语为目标。它并不会直接影响该咒语的原本目标，也不会影响该咒语的新目标。

\* 直到易辙结算时，你才需要选择该咒语的新目标。如果可能的话，就必须更改目标。不过，你不能更改成不合法的目标 如果没有合法目标可选，则原目标不会改变。而就算该咒语原本的目标已不合法，也没有关系。

\* 如果某个咒语以堆叠中的另一个咒语为目标（例如取消），并且你对前者使用易辙，则你不能将该咒语的目标改为该咒语本身。不过，你可以将该咒语的目标改为易辙。若你如此作，则由于该咒语结算时易辙已不在堆叠上，便会被反击。

\* 如果某咒语指定了许多目标，则即使它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成易辙之目标。

\* 如果某咒语多次以同一位牌手或物件为目标，你便不能指定它为易辙的目标。

-----

## 精灵总督斯奎

{2}{R}

### 传奇生物~精灵

1/1

在你的维持开始时，你可以将精灵总督斯奎从你的坟墓场移回你手上。

\* 如果在你的维持开始时，精灵总督斯奎并不在你的坟墓场，此异能在该回合便不会触发。

-----

## 歪曲世相

{5}{R}{R}{R}

### 法术

每位牌手把他拥有的所有永久物洗回其牌库，然后从其牌库顶展示等量的牌。每位牌手把以此法展示的所有神器，生物，与地牌放置进场，然后把以此法展示的所有结界牌放置进场，然后将所有以此法展示且未放置进场的牌以任意顺序置于其牌库底。

\* 别心急，以下是歪曲世相结算时会发生的事：

- 1) 每位牌手计算由他拥有的永久物之数量。
- 2) 每位牌手把这些永久物洗回其牌库。
- 3) 每位牌手依照先前所计算的数量来从其牌库顶展示牌。
- 4) 每位牌手把以此法展示的所有神器，地，与生物牌放置进场。这些牌都是同时进场。
- 5) 每位牌手把以此法展示的所有结界牌放置进场。这些牌都是同时进场。以此法放置进场的灵气可以结附在稍早已放置进场的神器，地，或生物上，但不能结附在与它本身同时进场的结界上。
- 6) 每位牌手将它所展示出来的所有其他牌（瞬间，法术，以及无法结附在任何东西上的结界）以任意顺序置于其牌库底。

\* 在歪曲世相结算时触发的异能（例如生物的进场异能），要等到歪曲世相结算完毕之后才会放入堆叠。轮到该回合的牌手先将他的触发式异能以任意顺序放入堆叠，然后其他牌手依照回合顺序作同样的事。

\* 衍生物是永久物，但不是牌。它们会算进洗入你牌库的永久物数量，所以你每拥有一个衍生物，就可以获得一张牌。但当你从牌库展示\*牌\*时，都该忽略这些衍生物。在实际执行时，你不该将这些衍生物洗入牌库，因为它们在歪曲世相结算完毕之后便该马上消失。请注意，将某衍生物放置进场之效应的操控者，就是该衍生物的拥有者。

-----  
绿色

丰衣足食

{2}{G}{G}

结界

若你将抓一张牌，则你可以改为选择地牌或非地牌，并从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张该种类的牌为止。将该牌置于你手上，然后将以此法展示的其它牌以任意顺序置于你的牌库底。

\* 虽然丰衣足食的效应让你将牌放到手上，但这与抓牌并不同（此效应并未用到「抓」的字眼）。将因你抓牌而触发的异能，并不会因此触发。

\* 如果类似详查这类的效应要你抓数张牌，则要抓起每张牌之前，都要决定是否以丰衣足食的效应来取代这次抓牌。每次抓牌都要分别作此决定。

\* 如果你把牌库展示完了，还是找不到所选那种牌的牌（地或非地），则你无法将牌置于手上。不过，你可以随意安排你牌库中牌的顺序。

\* 如果你的牌库已空，则丰衣足食可以让你不会因为无法抓牌而输掉。如果某效应或游戏动作要你抓牌，你可以用丰衣足食的替代性效应来取代该次抓牌。（虽然你实际上无法抓牌，但并无所谓。）由于丰衣足食的效应是让你将牌置于手上，而不是抓牌，你将不会被迫从已空的牌库中抓牌。

-----  
罗堰哨兵

{2}{G}

生物~地精

2/3

当罗堰哨兵进场时，你可以支付{一}{绿}。若你如此作，则从你的牌库中搜寻一张名称为罗堰哨兵的牌，展示该牌并将之放置进场。然后将你的牌库洗牌。

\* 罗堰哨兵可以「一个接一个来」：如果你用它的异能将第二个罗堰哨兵放置进场，则该生物的进场异能会触发，并让你可以搜寻另一个罗堰哨兵。

-----  
奎利恩树灵

{1}{G}

生物~树灵

1/1

当你使用白色、蓝色、黑色、或红色咒语时，在奎利恩树灵上放置一个+1/+1指示物。

\* 此异能计算的是咒语数量，而非颜色。如果你使用一个多色咒语，则此异能只会触发一次，且你会在奎利恩树灵上放置一个+1/+1指示物。

-----  
苗生谬思

{3}{G}{G}

生物~精怪

2/4

在其它牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的永久物。

\* 所有由你操控的永久物在其它牌手的重置步骤中都会重置。你不能选择要重置哪些。

\* 在每位其他牌手的重置步骤中，会让你的永久物维持横置状态的效应不会生效，因为这些效应都只在\*你的\*重置步骤生效。举例来说，如果你操控的永久物注记着「你可以选择于你的重置步骤中不重置[此永久物]」，则你在其他牌手的重置步骤中必须重置它。

-----

狂奔的兽群

{2}{G}{G}

生物~野兽

5/4

践踏（若它将造成的战斗伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以使它对防御牌手造成所剩余数量的伤害。）

在你的维持开始时，将一个由你操控的绿色生物移回其拥有者手上。

\* 将生物移回的异能并未指定目标。举例来说，你可以将具帷幕或反绿保护异能的生物移回。直到该异能结算时，你才实际选择要将哪个生物移回手上。如果你并未操控其他绿色生物，就必须将狂奔的兽群本身移回。

-----

涌升

{3}{G}

结界

法术力池在阶段或回合结束时不会清空。（此效应阻止法术力灼伤。）

\* 只要涌升在场，牌手便可以无限量地将法术力存放在法术力池中。不过一旦涌升离场，牌手就必须在这个阶段结束前将存放的法术力用掉，否则会收到法术力灼伤。

-----

新绿使者

{5}{G}{G}{G}

生物~元素

7/7

在每个维持开始时，将一个1/1绿色腐生物衍生物在你的操控下放置进场。

\* 在双头巨人赛制中，新绿使者的异能只会在每个维持触发一次，而不是每位牌手各触发一次。你会在自己队伍的维持开始时得到一个腐生物衍生物，并在对手队伍的维持开始时得到一个腐生物衍生物。

-----

神器

盖美拉之杖

{4}

神器

{X}: 盖美拉之杖成为X/X的组构体神器生物直到回合结束。

\* 如果盖美拉之杖变成生物，则除非你在最近的一回合开始时已操控它，否则它便不能进行攻击或是使用其{横置}异能。换句话说，它变成生物时会受召唤失调影响。

\* 如果当你起动盖美拉之杖的异能时，它就已经是个生物，则盖美拉之杖依旧会是个神器生物，但此异能会重新设定其力量、防御力与生物类别。举例来说，如果你支付{三}来让盖美拉之杖成为3/3生物，然后某效应让它得-1/-1直到结束；此状况下你若支付{四}，便可将它变成4/4的神器生物。此生物曾受到的伤害依旧保留。

#### 武装外衣

{5}

#### 神器

对每个生物而言，场上每有一个具共通之生物类别的其它生物，它便得+1/+1。（例如，若场上有一个精灵/战士，一个精灵/斥候，以及一个灵俑/精灵，则它们各得+2/+2）

\* 即使生物间有数个共通的生物类别，也不会因此得到更多加成。武装外衣计算的是生物数量，而不是生物类别的数量。

#### 世间锤炼

{3}

#### 神器

你可以从你坟墓场中使用地牌。

\* 世间锤炼允许你从手上使用地牌，也让你可以从坟墓场中使用地牌。

\* 世间锤炼并不影响你能够使用地牌的时机。你每回合依旧只能使用一张地牌，而且只能在自己的行动阶段、拥有优先权、并且堆叠空着时使用。

\* 世间锤炼并不让你能够从坟墓场中使用地牌上的起动式异能（例如循环）。

#### 加倍方体

{2}

#### 神器

{三}，{横置}：将你法术力池中每种类别的法术力加倍。

\* 加倍方体的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。这些额外的法术力是由加倍方体产生，而不是产生原本法术力的来源。

\* 法术力共有六种类别：白，蓝，黑，红，绿，以及无色。至于法术力的使用限制或特性，例如是由雪境永久物产生，或是只能用来支付神器咒语费用等，加倍方体都不会在乎。

举例来说，若你的法术力池中有不含使用限制的{五}{白}{白}{黑}，以及只能用来支付神器咒语的{蓝}{蓝}{蓝}，则在加倍方体的异能结算后，你将有不使用限制的{十}{白}{白}{白}{白}{蓝}{蓝}{蓝}{黑}{黑}，以及只能用来支付神器咒语的{蓝}{蓝}{蓝}。

#### 穿髓金针

{1}

#### 神器

于穿髓金针进场时，说出一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能使用。

\* 不论牌张在哪个区域，都会受到穿髓金针的影响。这包括了手牌，坟墓场，移出对战，以及在场上的牌。穿髓金针也会影响在场上的衍生物，以及堆叠中的咒语复制品。

\* 你可以随意说出一个牌名，就算该牌在通常状况下并不具有起动式异能也是一样。除非衍生物的名称与某张牌一样，才能说出其名称。

\* 如果你说出的牌同时具有法术力异能及另一个起动式异能，则可以使用此法术力异能，另一个异能则不能使用。

-----

白金天使

{7}

神器生物~天使

4/4

飞行（只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。）

你这盘游戏不会输，对手也不会赢。

\* 所有会让你输掉这盘游戏的游戏效应，或是会让对手赢得这盘游戏者，都不会生效。它不在乎你的总生命是否为0或更少，是否在牌库已空时必须抓牌，是否拥有十个中毒指示物，不可近的非姬是否向你造成了伤害，或者你对手操控杀戮争战、且它坟墓场中有二十个或更多生物牌。你就继续玩下去。

\* 不过，其他的状况依旧会让你输掉。你认输时依旧会输，在认证比赛中违规被判一局输时依旧会输，玩\_万智牌线上版\_时将时间用完也会输。

\* 注记着本盘游戏为平手的效应，例如\_传承\_系列的Divine Intervention，则不会受白金天使影响。它们依旧生效。

\* 如果你在双头巨人赛制中操控白金天使，则你的队伍不会输，对手队伍也不会赢。

-----

塑型钢

{3}

神器

于塑型钢进场时，你可以选择场上的一个神器。若你如此作，塑型钢进场时为该神器的复制。

\* 塑型钢不会复制原版神器是否横置的状态。它也不会复制该神器上的任何指示物、任何结附在该神器上的灵气或五具、或是任何正对该神器造成影响的效应~你得到的就是所选那张牌上面印的东西，不含其他。举例来说，如果你复制了变成生物的盖美拉之杖，所得到的会是个一般状态、还没变成生物的盖美拉之杖。

\* 如果所选的神器已经复制了其他生物（举例来说，所选的生物是另一个塑型钢），则你的塑型钢进场时会是所选神器目前复制的东西。

\* 如果所选的神器是个衍生物，则你的塑型钢会依照产生该衍生物的效应之叙述，来复制其原本的特征。你的塑型钢并不会当成衍生物。

\* 如果被复制的神器上有任何进场触发式异能，则当塑型钢进场时都会触发。所选神器上面任何「于它进场时」或「进场时上面有」的异能都会生效。

\* 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，塑型钢进场时会是个不带任何效果的神器。

-----

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。(c)2007威世智。